CONTENU STAGE LA MOTTE SERVOLEX

1er jour : JONGLE / MANIPULATION D'OBJETS

9h00 / 9h30

Cercle, présentation des différents acteurs du stage, les expériences pédagogiques en cirque, les attentes, présentation du stage

entrée dans l'activité	9h30 / 11h30

Présence :

« Le courant électrique » Symboliser par une légère pression de main le passage d'un courant électrique d'un élève à l'autre. Compter le temps nécessaire pour faire un tour complet sans erreur. Chercher à diminuer ce temps.

- idem mais en fixant tous un point au centre du cercle -> puis en fermant les yeux
- faire circuler 2 courants qui se suivent, qui se croisent.

Variable*:*

« Je t'informe que » Les élèves sont un peu plus espacés sur le cercle. Faire circuler une information à son voisin. L'info peut être un mouvement simple qui devra être reproduit ou un son. Je regarde mon voisin dans les yeux, je l'informe, il prend note, regarde son autre voisin dans les yeux et l'informe à son tour etc … Ne pas déformer l'info. Importance d'avoir l'attention du réceptionneur.

- idem avec 2 infos en même temps qui se suivent, qui se croisent
- idem avec possibilité de changer le sens de circulation de l'info mais pas son contenu.

Manipulation d'objet et travail d'écoute

1) Entrée en jongle avec « enchaînement de base en 8 temps »

2 balles par élèves : lancer/ rattraper → faire trouver des formes variées (sous le bras, pattes de chat, avec 1 :2 tour …) Observer les élèves, reprendre et faire essayer ce qu'ils trouvent)

- Le faire à 2 sur une même ligne à l'unisson, puis à 4 à l'unisson, à 4 en canon, à 4 en cascade. Toujours le répéter 2 fois de suite
- Faire transformer cet enchaînement de base (ex : 2 actions sur 8) : varier la disposition du groupe dans l'espace, les formes de jongle, les hauteurs …

Le faire au choix à l'unisson ou en canon

Restitution du travail avec consignes de mise en scène à respecter

3 groupes de 4 : 1 en place sur scène et 2 en coulisse
Chaque groupe doit prévoir comment entrer et/ou sortir de scène : se déplacer avec balle posée, placée, coincée
Le numéro se fait plein centre
Musique, le 1er groupe fait son numéro, sort de scène côté cour ou jardin, déclenche l'entée en scène même côté du groupe suivant etc

2) Duos de jonglage

Par groupe de 2, chacun une balle

- Trouver 4 façons de s'échanger les balles
- Observer et faire observer ce que font les élèves sous formes de verbes d'action : lancer, rouler au sol, sur le corps, rebondir au sol, sur le corps, poser, coincer ….
- Demander de continuer à chercher en variant les formes de lancer à partir des verbes d'actions et les placements des 2 jongleurs l'un par rapport à l'autre : face à face le plus souvent observé, côte à côte, devant derrière, en haut en bas ….
- Demander de mettre une intention dans chaque action, je fais rebondir de rage, je pose comme une plume se déposerait ….
- Toujours enchaîner 2 fois de suite les 4 formes

Restitution du travail avec consignes de mise en scène à respecter

3 groupes de 2 : 3 groupes numéroté de 1 à 3 en coulisse côté cour
Pas de consigne sur l'espace dédié au numéro
Chaque jongleur du groupe 1 entre en scène avec une marche chargée d'une intention, se met en place, font leur numéro, vont chercher les jongleurs du groupe 2 avec une intention dans la démarche (menace, peur, etc …) reculent jusqu'en coulisse côté jardin pendant que le groupe 2 entre en scène en imitant démarche du groupe 1. Etc …

Repas	11h30/12h30

Technique	12h30 / 13h30

Autres ateliers de jongle

Présentation du matériel, des règles d'action et de l'entrée dans l'activité
Foulards, massues, anneaux, diabolos, bâtons du diable, assiettes

+ fiches
+ Présentation de documents
« Manuel d'utilisation » du diabolo, du bâton du diable,
« Le diabolo de A à Z » Mister Babache

Evolution pédagogique, remédiations à la demande

entrée dans l'activité	13h30/14h00

1) Présence et écoute :

« Les démarches »
Marcher dans tout l'espace sur une musique. Coller sa démarche à la musique.
A l'arrêt musique, arrêt photo, musique , déplacements
Puis quand prof s'arrête, tous s'arrêtent, quand prof repart tous repartent..
Puis quand u s'arrête, tous s'arrêtent etc. Laisser passer 5 sec avant entre 2 changements
Variable 1
« Marcher tous comme… » Maël sans le suivre, reprendre sa propre démarche.
Marcher tous comme Cassandra. Etc …
 varier les musiques, pour induire des énergies différentes
 ajouter petit à petit des arrêts photos sur les démarches, photos face au public, photo individuelle, photo collective de la classe
Variable 2
« Je ne la quitte pas des yeux » Marcher en suivant quelqu'un des yeux sans lui dire, s'en éloigner, s'en rapprocher, aller le toucher une fois, le regarder timidement, le regarder par dessus un mur, par dessous une haie, en cachette, en vous méfiant de lui, en arrêt, faites vous voir de lui mais de loin, en l'imitant, en caricaturant sa démarche …
 changer de personne à regarder

2) Manipulation et écoute

1 balle par personne, en cercle
« La pluie de balles » : se lancer une balle selon un parcours précis : je sais à qui je lance je sais de qui je reçois.
Variables :
Augmenter le nombre de balle, le faire en marchant, varier le lancer et la réception

3)Jeu acteur

« La balle vivante »: musique cirque plume atelier du peintre n°10 + 19
Autant de balles que de personnes.
L'enseignant décrit « le caractère de la balle », l'élève doit réagir et manipuler en conséquence : La balle est très lourde / la balle s'envole (►la retenir) / La balle est fixée (à hauteur du bassin, l'élève tient la balle, et doit se déplacer autour, sans la faire bouger d'un millimètre) / La balle veut se sauver / la balle est brulante/
Variable
Poser la balle sur la main se déplacer selon une histoire

4) Technique

-Solos de jonglage
Avec une balle par personne en cercle
Trouver toutes formes de lancers : faire tourner autour des différents membres, coincer la balle entre les deux coudes et la passer de l'un à l'autre
Effectuer différents lancers à différents niveaux : cave (cheville), rdc(ventre), 1er étage (tête, épaule)
Variables
Varier le lancer (sur la main, sur le pied..)
Varier les réceptions des lancers (patte de chat, sur le dos de la main…)
Lancer et récupérer sur différentes hauteurs
Lancer horizontal
U en variant les étages de rattraper de balles

Créer son propre solo en respectant les consignes suivantes
4 mvts, dont 1 mvt au moins par étage et au moins un changement de direction
Idem plus une lettre au choix + 1 blocage
+ Un état de la balle : lourd ou léger
+ Un contraste
+ Point

Restitution du travail avec consignes de mise en scène à respecter
½ Groupe en fond de scène de dos
Musique
Face public en décalé les uns par rapport aux autres
Avancer sur scène mais pas droit devant
Faire son solo 2 fois de suite
Attendre l'immobilité de tous pour relâcher

Duos de jonglage
2 jongleurs +1 balle par personne
-Face à face, Balle tenue entre les 2, l'un qui lance, l'autre rattrape (la balle a une trajectoire régulière verticale, en colonne)
Faire quelque chose après avoir lancer :

Chut avec le doigt au point mort haut, Se cacher le visage, Changer de main, Regarder derrière après son lancer,Toucher le sol, Tourner, Mouvement du bras qui vient de lancer, Mouvement de tout le corps, Module gestuel

- Fontaine : face à face, mains de A en dessous des mains de B paumes vers le haut : lance en croisant , lâcher de B
A 1 puis 2 puis 3 balles
-idem mais un devant à genoux, un derrière debout, à 1, deux puis à trois balles
- Côte à côte : jongle à deux, bras dessus bras dessous, à 1 à 2 puis à 3 balles.
- Côte à côte, 3 balles pour 2 : la Valse

Machine à jongler/tic tac
En cercle côte à côte, commencer balle dans MG (main gauche), TIC : passer balle dans sa MD, TAC : lancer balle à MG jongleur de droite et rattraper balle du jongleur à gauche dans MG
Puis en cercle les uns derrière les autres, commencer balle dans MG, TIC : passer balle dans sa MD, TAC : poser balle sur sa propre épaule gauche, TOC : lâcher et en même temps récupérer MG la balle du jongleur devant

Création :	**15 h 30 / 16h00**

Fiche de création
Par 4: 2 duos

Une entrée en cascade avec le regard posé sur … (quelque chose à déterminer)
Une sortie unisson avec toutes les balles en contact, qui prennent un état et sort le groupe
1 machine à jongler en avant scène (varier les hauteurs et les formes d'échanges)
Les duos jonglage (en échanges ou en unisson ou canon, cf travail du matin) placement dans l'espace à déterminer, le même pour tous,
Un détournement d'objet de jonglage autre que balles forcément en déplacement en ligne droite, orientation à déterminer et en « petit jeu » pendant le duo de l'autre + statue pour attendre

Restitution du travail avec groupes spectateurs qui observent chacun un critère de composition

Comment faire des retours sur une production ?

- Les exigences : entrée/développement/fin
- Quels sont les critères de contenu reconnus ?
- Quelles sont les formes spatiales et temporelles utilisées?
- Y a t-il eu une image forte? Pourquoi?
- L'espace : utilisation de la piste /placement par rapport aux spectateurs
- L'énergie : les vb d'actions aident les élèves pour l'énergie
- Le rythme : pour "garder le spectateur en haleine" /ne pas hésiter à utiliser le contraste pour surprendre.
- Le jeu : concentration; garder le jeu, attention aux gestes parasites (tee-shirt, cheveux...)
- La lisibilité du thème, de l'ambiance : et pas forcément une histoire racontée qui oriente trop vers le mime
- utiliser la chute, l'erreur : faire comme si c'était prévu !
- Les regroupements au sein du groupe (duos, trios, contrepoint..)
Le partage du focus. (Tout le monde n'est pas obligé de faire quelque chose tout le temps

Relaxation	**16 h 30**

2ème jour : ACROBATIES ET EQUILIBRE

9h/12H

Acrobaties

Echauffement physique sur musique
Acrobaties dynamiques :

- 4 pattes, l'autre fait le tour du buste/ idem l'autre soulève les genoux et marche à 4 pattes(voltigeur s'attrape une jambe et le bras du porteur)
- Porteur à 4 pattes, trouver 3 façons de monter sur le porteur pour aller vers le moins d'appuis possibles
- Rappel des consignes de sécurité
- Trouver une autre posture du porteur : trouver 3 façons différentes
- Choisir un duo et l'habiter (donner un sens avec une attitude particulière : peur, déception, colère…)
- La chenille, 4 pattes celui de devant pose ses pieds en grenouille sur le dos de celui qui est derrière. Celui de devant roule et s'arrête assis jambes écartées l'autre idem et se retrouve jambes écartées derrière. Demi tour, celui qui était derrière se retrouve devant. Faire 3 avancées et arrêt regard public puis on repart
- truc muche : A sur le dos jambes verticales écartées légèrement, B debout un pied de chaque côté de la tête de A.B prend appuis sur les pieds de A et saute par dessus puis B roule et s'arrête sur le dos jambes écartées puis changement de rôle
- A assis par terre jambes écartées bras verticaux B derrière mains dans les mains sauter par dessus la tête de A puis roulade avant sans lâcher les mains , A fléchit les jambes pour se redresser.
- La Caticaline : à 3, 2 d'un côté un de l'autre, saute mouton + roulade. Ou saute mouton + bonjour etc ….
  Ou autre porter dynamique que le saute mouton + qq chose. Le principe du porter dynamique étant : le point de départ du voltigeur est différent de son point de réception, avec un appui sur le porteur entre les 2 temps.
- La roulade à 2 : demander de poser les talons à côté du bassin, de bien prendre appui sur les chevilles de l'autre et de chercher le temps de suspension en porter avant de rouler
- La bête à 2 têtes : ATR devant porteur, crocheter les genoux sur épaules du porteur et faire décoller les mains du voltigeur (importance de la taille)
- Face à face, prise d'élan, appui mains sur épaule porteur, soulever, ½ tour, déposer.,
- La mariée
- La petite bête : différence de gabarit, prise d'élan, sauter, s'enrouler sur porteur ventre contre ventre
- Roulade costale dos à dos, porteur à 4 pattes, mettre épaule contre épaule et engager la rotation
- La bouteille à 3, à 5 …
- Le garde du corps, groupe de 3 ou plus si besoin, côte à côte, marche, celui du milieu (voltigeur : V) s'arrête, ferme les yeux, les 2 autres (porteurs : P) posent les mains dans le dos, le V se laisse tomber gainé en arrière, les P accompagnent le V au sol lentement
- Le tombé arrière du V d'une hauteur
- Compensation de masse : le poids du P compense le poids du V

L'éventail face à face, s'asseoir, se relever. Idem dos à dos, côte à côte. Possibilité d'enlever une main.
La chaise avec béquille puis sans

- Le Touche pas terre : 1 V et plein de P. Le V doit se rendre d'un point à un autre en se déplaçant sur des appuis offerts par des P

PAUSE / vidéos: nuancier du cirque sur les acrobaties

Travail de présence
« Regarde moi je prends ta place » en cercle
Se déplacer, fixer la personne vers laquelle on va, s'arrêter devant en la fixant, puis prendre sa place
Le faire avec deux personnes
En courant
Avec une démarche particulière, et l'autre personne se transforme dans le même état, puis repart vers quelqu'un d'autre en transformant sa démarche
Deux en même temps, l'autre peut réagir
Ne jamais perdre des yeux l'autre personne

Variables :

- Changer sa démarche (physiquement)
- Faire un geste avant de passer derrière l'autre le répète et part à son tour
- Amener un état : furieux/ timide/triste/ fier/ joyeux/peureux/…
- Entrer dans un personnage

Création
Entrée : en piste : installer une Caticaline en cascade
Déplacement occuper tout l'espace
2 duos à l'écoute, un P s'arrête, l'autre P s'arrête aussi, les duos se mettent en place et sont habités par une émotion en rapport avec l'autre duo : son contraire
Déplacement occuper tout l'espace
Un quatuor 1 P s'arrête en place, le porter à 4 se met en place : habité
Sortie : contraste d'état du quatuor aux coulisses

Repas: **12h30 /14h00**

14h00/ 15h30

Ateliers d'équilibre
Présentation du matériel, de la sécurité active et passive, des règles d'action et de l'entrée dans l'activité

- boule/bidon, Rolla-bolla, Monocycle / pédalgo, fil / échasses

+ fiches

Evolution pédagogique, remédiations à la demande

15h10 / 15h45: explications plus recherche

Création « cadavre exquis »
Groupe de 5

1) un déplacement
2) une partie du corps
3) une position de porteur
4) un état
5) un engin d'équilibre
6) un effet (esthétique, comique, périllieux, original, émotion…)
7) action impossible
8) énergie

1+2= entrée
3+4= action 1
5+6= action 2
7+8= sortie

Restitution du travail avec consignes de mise en scène à respecter

Observation par les groupes spectateurs

Vendredi : 3ème jour

9 h / 9 h30

1)jeu d'acteur : « les démarches »

s'arrêter au signal : à l'arrêt de la musique
repartir quand la musique repart, c'est le regard qui guide la direction dans laquelle on va repartir
consignes sur les **statues** (corporelles) et les **démarches** :

- pieds en dedans genoux fléchis
- ventre en avant
- fesses en arrière
- tête en avant
- dos courbé
- une épaule plus haute que l'autre
- sur les talons
- bras féchis pieds en ouverture
- hanche sur le coté (démarche :balancer les hanches)
- sur pointe de pied,jambes mi fléchies
- un pied en demi-pointe, un pied sur le talon

-> Individuellement, puis jouer avec des personnes que vous rencontrez

2) **Ecoute**

- Marche par deux à l'aveugle. (sans musique)

Aveugle : yeux fermés – Le guide met les mains sur les épaules, l'aveugle avance, le guide fait une pression sur les épaules pour arrêter l'aveugle
Le guide manipule l'aveugle pour le faire sauter, se baisser, etc ….
Variable de l'histoire chuchotée, fait le volant pour changer les directions

➔ Changer les rôles, faire changer de partenaire sans que l'aveugle regarde

- Marche du clown, par 3 en colonne assez près, faire à l'unisson du 1er , arrêt musique = arrêt du groupe, au regard on se retourne, pour que le dernier devienne premier

Variables l'énergie
intention quand on se retourne
inclure des objets
proposer des univers (jouer sur l'espace, les sensations…)
faire passer les groupes devant les autres en spectateurs en ayant une énergie particulière/ un arrêt sur image farfelu/un unisson parfait

se coller à l'autre groupe et prendre la démarche du groupe.Les 2 premiers et le dernier peuvent partir du gr mais pas les autres puis aller intégrer d'autres groupes. On se retourne pour se regarder et changer de rôle.Si on ne veut pas on peut partir du groupe
pas le droit de couper la chaine
je peux venir me mettre à côté d'un groupe

9 h 30/ 10h 15

Solo de jongle avec objets insolites : 4 actions dont un équilibre + 1 action qui utilise l'objet
Mettre les objets sur scène

Mise en espace avec chapeaux :
En coulisse, mettre un chapeau au choix qui induit une démarche.
Sur scène sont placés les objets insolites
Entrée « la démarche du chapeau » sur une traversée à plat fond de scène avec un arrêt regard public
Puis déplacement vers objet insolite pour faire le solo, partir avec l'objet
Sortie en avant scène côté cour ou avant scène côté jardin

Objets insolites : " 2 débouches wc", 2 plumeaux, 2 bérets, 4 cintres, 2 casquettes, 4 journaux , 2 cannes, 1 sachet course, 3 parapluies, 4 chaussures, 1 valise, 4 bâtons, 1 grand ruban, bouteille plastique lestée, 4 sacs course, couvertures de survie, sacs poubelle, 1 chapeau, 1 couverture de survie

Temps de pratique	11h25

Refaire des engins d'équi + jongle au choix

repas	11h30/12h30

création	12h40/14h

Création : voir fichier éval stagiaires

+ restitution

Avec vidéo projecteur : vidéo d'élèves niveau 1 et 2 en collège
Projection de différents documents sur les textes, l'évaluation, les cycles…